

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat, dan menyebabkan banyak orang mulai berpikir untuk memberikan dan mendapatkan informasi yang lebih cepat dan akurat. Salah satu perkembangan teknologi informasi itu adalah Website, tidak sedikit perkantoran dinas atau instansi-instansi menggunakan media ini untuk mempermudah dan meningkatkan pelayanan pada masyarakat, dalam mencari informasi dan pelayanan-pelayanan publik yang lainnya.

Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pati merupakan dinas yang diperuntukkan untuk mengelola segala masalah penanaman modal dan pelayanan izin di Kabupaten Pati. Pelayanan proses perijinan yang terpadu meliputi pendaftaran, permohonan, pendataan permohonan izin, pendataan tanah yang akan diperuntukkan dan pelaporan kepada kepala kantor. Kendala yang sering terjadi pada kantor penanaman modal dan perijinan terpadu satu pintu adalah proses pendaftaran yang kurang efektif karena pemohon harus mendaftar langsung dan membawa berkas untuk izin langsung ke kantor dan proses pembuatan izinya juga memakan waktu sampai berjam-jam, karena proses izinya yang banyak, serta proses pengelolaan data pemohon yang terlalu banyak sering kali mengalami kendala saat pengelolaan berkas permohonan seperti berkas yang hilang karena terlalu banyaknya berkas yang ada di kantor.

Berdasarkan analisa masalah yang timbul diatas, maka penulis berinisiatif membuat program aplikasi mengenai sistem perijinan peruntukkan penggunaan tanah yang nantinya dapat digunakan untuk membuat pendaftaran secara online, mengelola data pendaftaran, mengelola data perijinan, membuat SK peruntukkan penggunann tanah dan menghasilkan laporan yang akurat. Maka dari itu penulis menyusun sebuah aplikasi dengan judul “Sistem Informasi Perijinan untuk Izin Peruntukkan Penggunaan Tanah Pada Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pati Berbasis Web Responsive”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sesuai dengan latar belakang tersebut yaitu bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Perijinan untuk Izin Peruntukkan Penggunaan Tanah yang mudah digunakan pada Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pati Berbasis Web *Responsive*.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas lebih terarah dan tidak meluas ke hal yang lain, maka penulis membatasi masalah hanya pada:

1. Input yang dilakukan meliputi input data pendaftaran, data pemohon, data izin peruntukkan penggunaan tanah, data berkas pembuatan izin peruntukkan penggunaan tanah
2. Proses dalam sistem ini dapat melakukan pendaftaran izin peruntukkan tanah secara online, menentukan lokasi tanah, dan proses pembuatan SK izin
3. Sistem ini dibekali dengan notifikasi aktivasi pemohon untuk login ke sistem dengan menggunakan e-mail notifikasi
4. Output yang dihasilkan berupa SK peruntukkan penggunaan tanah, laporan pemohon dan laporan izin peruntukkan penggunaan tanah
5. Sistem ini dirancang menggunakan pengembangan sistem model Waterfall dan metode UML (*Unified Modeling Language*).
6. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan Framework Bootstrap.

1.4 Tujuan

Tujuan dirancang dan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk memberikan pelayanan pada masyarakat dan petugas dalam pembuatan perijinan peruntukkan penggunaan tanah pada Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pati.

1.5 Manfaat

a. Bagi Mahasiswa

1. Sebagai tempat untuk penerapan ilmu yang telah dipelajari selama di jenjang Perguruan Tinggi.
2. Memperluas wawasan dan pengetahuan mahasiswa terhadap perkembangan informasi dan teknologi.

b. Bagi Instansi

Membantu Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Satu Pintu Terpadu Kabupaten Pati dalam pengelolaan perijinan peruntukan penggunaan tanah serta memberikan pendaftaran yang mudah kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat penulis menggunakan metode pengumpulan dengan menggunakan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Pengamatan terkait dengan permasalahan pada Kantor Pelayanan Perijinan secara langsung untuk pengumpulan data.

b. Interview

Tanya jawab kepada petugas pelayanan izin dengan bertatap muka secara langsung untuk mendapatkan informasi, proses perijinan peruntukkan penggunaan tanah dan data yang relevan.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari sumber-sumber buku yang berkaitan dengan tema tentang proses perijinan, terutama perijinan peruntukkan penggunaan tanah..

d. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data perijinan peruntukkan penggunaan tanah yang berdasarkan dokumentasi internet, atau sumber informasi lainnya

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah Metode *Waterfall*. Tahapan yang terdapat di dalam *Waterfall* menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013) adalah:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengumpulan data untuk merincikan kebutuhan aplikasi perijinan peruntukkan penggunaan tanah agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan *user*.

2. Desain

Desain pembuatan program perangkat lunak meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface* agar sesuai untuk pegawai di kantor penanaman modal dan pelayanan perijinan terpadu satu pintu pati.

3. Pembuatan Kode Program

Penulisan kode program sesuai desain yang telah dibuat sebelumnya.

4. Pengujian

Pengujian pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional memastikan minimalisir kesalahan system dengan menggunakan *black box testing software measurement*.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*) atau Pendukung (*Support*)

Proses pemeliharaan sistem untuk mengatasi maupun mengantisipasi program bermasalah dan tidak menutup kemungkinan akan hadirnya pembaruan perangkat lunak dalam versi baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan untuk pembangunan aplikasi adalah UML atau (*Unified Modelling Language*). UML adalah pemodelan untuk menggambarkan hubungan sistem dengan menggunakan diagram.

UML memiliki bagian-bagian, diantara lain:

1. *Use Case Diagram*

Pemodelan untuk aktivitas sistem yang akan dibuat.

2. *Class Diagram*

Penggambaran struktur sistem dari sisi pendefinisian kelas pada sistem

3. *Sequence Diagram*

Menggambaran kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup dan pesan antar objek.

4. *Activity Diagram*

Menggambaran aliran kerja pada sebuah sistem ataupun proses bisnis.

5. *Statechart Diagram*

Menggambaran perubahan status dari sebuah sistem. (Sukanto dan Salahudin, 2013)

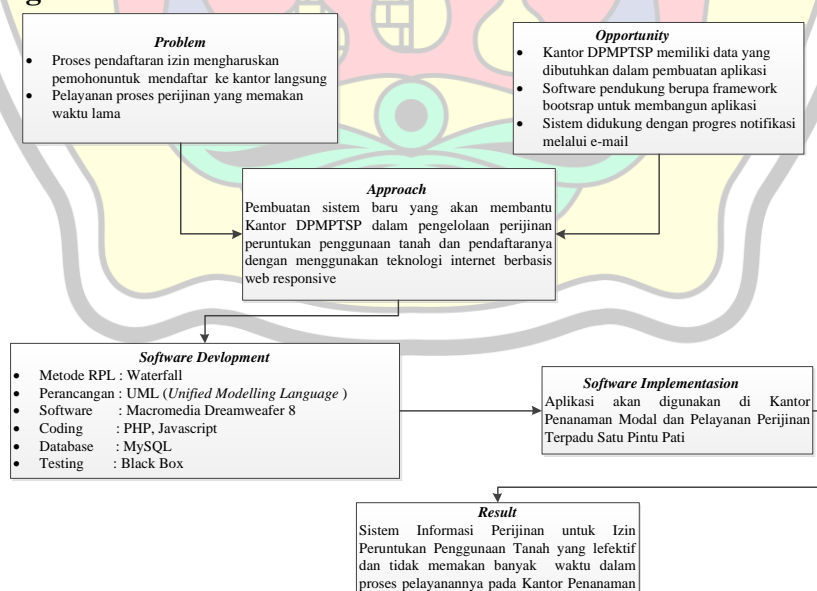
6. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menggambaran notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (*storage data*) dalam sistem secara abstrak.

7. *Database*

Menggambaran kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file lain sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan suatu perusahaan atau instansi dalam batasan tertentu

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 1. Kerangka Pemikiran Sistem Informasi Perijinan untuk Izin Peruntukkan Penggunaan Tanah pada Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu Satu Pintu Pati

